
	UNIVERSITAS JEMBER PUSHTAKAAN CENTRAL
6 FEB 2007	
140 / FH / Hd. 2 Pen / 2007	
R/P 346.04820285 Raha	
Sistem Digital	



	UNIVERSITAS JEMBER PUSHTAKAAN CENTRAL
---	---

LAPORAN PENELITIAN

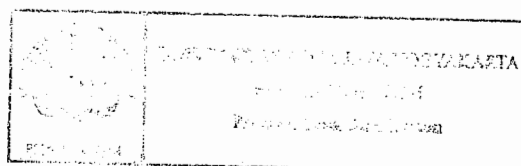
Aspek-Aspek Hukum Hak Cipta
dalam Perkembangan Penciptaan di “Cyberspace”
(Studi Peranan Hukum dalam Perkembangan Teknologi Informasi)



Oleh:

Dr. Ignasius Sumarsono Raharjo, S.H., M.Hum.

Fakultas Hukum
Universitas Atma Jaya Yogyakarta
2006



LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR PENELITIAN MANDIRI

1.a. Judul Penelitian : Aspek-Aspek Hukum Hak Cipta dalam Perkembangan Penciptaan di "Cyberspace" (Studi Peranan Hukum dalam Perkembangan Teknologi Informasi)

1.b. Kategori Penelitian : III.

2. Peneliti

2.a. Nama : Dr. Ignasius Sumarsono Raharjo, S.H.,M.Hum.

2.b. Bidang Keahlian : Cyberlaw

2.c. Pangkat dan jabatan/gol: Penata/Ass. Ahli/IIIB.

2.d. Tempat Penelitian : Jakarta dan DIY

2.e. Waktu Penelitian : 15 jam perminggu

2.f. Unit Kerja : Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta

2.g. Alamat surat : Jln. Mgr. Sugiyapranata 08, Klaten Utara, Klaten

Telepon : (0272) 323945, HP: 0815 7834 9007.

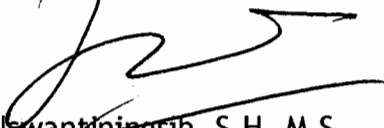
3. Jumlah Peneliti : Penelitian Mandiri

4. Lokasi Penelitian : Yogyakarta, Jakarta, dunia maya

5. Jangka waktu penelitian: 6 (enam) bulan

6. Biaya yang diperlukan: Rp. 2.850.000,00 (Dua Juta Delapan Ratus Lima Puluh Ribu Rupiah)

Mengetahui,
Ketua Bagian Keperdataan


Iswantiingsih, S.H.,M.S.

Yogyakarta, 31 Januari 2007
Peneliti,



Dr. Ign. Sumarsono Raharjo, S.H.,M.Hum.

Menyetujui,
Dekan Fakultas Hukum,


Hestu Cipto Handoyo, S.H.,M.Hum.

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
Ketua LPPM


Ir. B. Kristyanto, M.Eng.,Ph.D.

PRAKATA

Syukur dan terima kasih yang berlimpah perlu saya lambungkan kepada Bapa yang mahakasih dan bertahta di kerajaan sorga, karena berkat kelimpahan-Nya penelitian ini dapat diselesaikan.

Kebahagiaan ini bertambah sempurna seiring dengan ucapan terima kasih saya yang tidak terhingga kepada yang terhormat:

1. Dekan Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta;
2. Ketua LPPM Universitas Atma Jaya Yogyakarta;
3. Rekan-rekan yang berkantor di Dirjen HaKI Tangerang yang membantu mencari data pendukung untuk alat recheck penelitian ini;
4. Beberapa pimpinan Internet Service Provider dan nara sumber pencipta di internet;
5. Semua saja yang membantu selesainya penelitian ini yang tidak mungkin saya sebut satu per satu;

Akhirnya menyadari setulusnya sebagai hamba Tuhan, *servio Dei*, maka dengan sujud syukur dan mengakui bahwa karya penelitian ini sangat tergantung kepada Tuhan, saya kembalikan karya yang kecil ini kepada Tuhan dan untuk kemanfaatan kepada sesama di dalam negeri tercinta dan masyarakat global pada umumnya. Amin.

Yogyakarta, 31 Januari 2007

Peneliti,

Dr. Ign. Sumarsono Raharjo, S.H.,M.Hum.

ABSTRAK

Ign. Sumarsono Raharjo

Aspek-Aspek Hukum Hak Cipta dalam Perkembangan Penciptaan di “Cyberspace” (Studi Peranan Hukum dalam Perkembangan Teknologi Informasi)

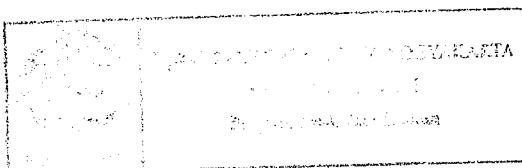
Semua bentuk penciptaan dalam eksplorasi hak cipta seperti ciptaan-ciptaan *literary works, characters, musical works (MP3), photographs and stil images, software, multimedia works, motion pictures and other audiovisual works, sound recording, compilation and derivative work, database* di *cyberspace* berpotensi terjadinya pelanggaran hak cipta karena tingkat keamanan, reliabilitas ciptaan baik yang berupa penciptaan *software (system software maupun application software)*, penciptaan melalui internet, bersifat intermediary atau yang secara otomatis ciptaan tersebut ada di *cyberspace*, cukup lemah. Karena *cyberspace* adalah *boderless* dan *paperless*, tidak nampak batas antar negara, maka teori yurisdiksi *online* diberlakukan dalam penyelesaian perlindungan hukum hak cipta di internet. Bentuk lain yang dapat dilakukan adalah dengan cara menggunakan rezim hukum hak cipta suatu negara dimana ciptaan itu dilaksanakan.

Implikasi dan urgensi perlindungan hukum penciptaan di internet dari peraturan hak cipta di Indonesia dan internasional (TRIPs) dalam menumbuhkan budaya mencipta, penting dilakukan dengan lebih banyak memberikan kemungkinan *subject matter* yang dilindungi bagi penciptaan di *cyberspace*. Harmonisasi hukum antar negara melalui forum lembaga WTO atau lembaga-lembaga lainnya, misalnya WIPO, mutlak dilakukan dalam mengantisipasi perkembangan penciptaan di *cyberspace* yang semakin variatif.

Keywords: copyright in cyberspace, legal protection

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN	ii
PRAKATA	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
I. PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang Masalah	2
B. Perumusan Masalah	6
II. TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Perkembangan Teknologi Komputer dan Hukum	7
B. Internet	11
C. Fungsi Hukum	13
D. Perkembangan Hak Cipta Pasca WTO/TRIPs	16
III. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	20
A. Keaslian Penelitian	20
B. Tujuan Penelitian	21
C. Kontribusi Penelitian	21
IV. METODE PENELITIAN	23
V. ANALISIS PENELITIAN	25
A. Perkembangan Penciptaan di <i>Cyberspace</i>	25



B. Aspek-aspek Hukum Hak Cipta Penciptaan di Cyberspace	34
VI. KESIMPULAN	47
A. SIMPULAN	47
B. SARAN	47
DAFTAR PUSTAKA	



A. Latar Belakang Masalah

Teknologi komputer akan selalu mengalami lompatan-lompatan besar yang tidak terbayangkan sebelumnya dan sekarang terjadi tidak hanya berhenti pada penggunaan misalnya *electronic commerce* melalui internet. *Cybercity* dibangun di kota-kota besar seperti Jakarta, Bandung, Yogyakarta adalah juga merupakan salah satu contoh lompatan besar di bidang teknologi komputer, khususnya di Indonesia. Indonesia di era dunia “*cyberworld, cyberspace*” telah menjadi bagian penting dari sistem komunikasi dan informasi global. Proses globalisasi akan mencapai puncaknya, dimulai dengan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi sehingga secara langsung atau tidak langsung, semua kehidupan di dunia terpengaruh oleh proses globalisasi tersebut.¹ Bukti lain juga menunjukkan bahwa pada tahun 1999, Indonesia sudah memiliki 3.478 ID (*Internet Domain*), yang bila dibandingkan dengan tahun 1998 yang baru menginjak angka 800 ID adalah merupakan kemajuan yang sangat pesat. Hal ini terjadi karena salah satu kontribusi paling besar dalam pemrosesan data dan informasi adalah teknologi komputer. Kompleksitas masalah yang ada pada sebagian besar manusia dapat dengan cepat diselesaikan oleh komputer, misalnya, dalam hal penggunaan informasi secara bersama yang bersifat “*borderless*” dan “*paperless*”, penyebaran informasi yang cepat dan holistik serta globalistik, analisis sebagian besar kepentingan kesehatan manusia yang sangat akurat, analisis kepentingan keamanan negara, akuntansi perusahaan serta banyak kemudahan lainnya. Dampak kemajuan ini membawa perubahan pada manusia akan

¹Muis, A, *Indonesia di Era Dunia Maya, Teknologi Informasi dalam Dunia Tanpa Batas*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001, h.3.

semakin tergantung kepada sistem komputer dalam kehidupannya. Kehidupan pribadi pada akhirnya terganggu oleh sistem komputer bahkan nantinya manusia akan mengendalikan manusia lain dalam kehidupan pemikirannya melalui sistem teknologi komputer dalam kelengkapannya. *Internet Home* yaitu gaya hidup berinternet (*e-LifeStyle*), dimana kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ditranslasikan agar lebih dekat pada kehidupan sehari-hari telah menjadi kenyataan masyarakat kota.

Khusus untuk perkembangan teknologi komputer yang berbasis pada internet sebagai bagian dari era digital telah memberikan suatu tantangan besar bagi hukum hak kekayaan intelektual (HaKI), yaitu setidaknya meliputi hukum hak cipta, hukum merek, hukum paten dan hukum kerahasiaan data (Rosenoer, 1997:vii). Melalui internet segala ciptaan yang dialihkan dan/atau diadaptasi dalam bentuk digital berakibat pada sangat mudahnya untuk dilakukan perbanyakan, adaptasi, perekayasaan dari ciptaan itu. Dilihat dari perkembangan internet, permasalahan HaKI berkaitan dengan masalah tanggung jawab ISP (*Internet Service Provider*), *domain name*, dan masalah-masalah teknis misalnya yang berkenaan dengan *deep linking*, *framing*, serta *inlining*.

Tanggung jawab ISP yang biasanya melaksanakan pelayanan *web hosting* akan berrisiko digugat dengan alasan melanggar hak cipta karena kemungkinan terjadinya tindakan pelanggan/*customer* yang melakukan "*posting*" material (misalnya buku digital/*digital book* dalam format PDF) yang berkualifikasi melanggar hak cipta dalam situs-situs yang di-*hosting* di dalam *server* yang dimiliki oleh ISP. Hal ini karena kemungkinan besar buku digital ini di-"*download*" oleh pengunjung situs yang tidak terhingga jumlahnya untuk di-*copy* dan berarti pula pelanggaran hak cipta. ISP jelas akan juga mengalami kesulitan untuk mencari orang/*customer* yang mem-*posting* ciptaan tersebut, karena sifat *server* ISP yang dapat diakses dari

berbagai belahan dunia, sifat *anonimitas* internet sendiri serta kewajiban ISP merahasiakan *customer*-nya. Di Amerika Serikat dikenal adanya *Digital Millenium Copyright Acts* (DMCA) yang memberikan pembatasan tanggung jawab ISP baik atas materiil yang di-*hosting* di dalam servernya atau sebaliknya. Dalam internet, *content* halaman web adalah suatu ciptaan yang dapat mengandung satu komponen ciptaan atau beberapa komponen ciptaan yaitu baik berupa program komputer, lagu melalui MP3, seni rupa dalam berbagai jenis dan bentuknya, aspek fotografis, dan lain sebagainya.

Perkembangan teknologi komputer berbasis internet yang mengalami lompatan-lompatan besar tersebut, nampak jelas fungsi teknologi komputer yang dimaksudkan untuk membantu manusia itu mesti tergantung juga kepada manusia sebagai pencipta dan/atau penemu, sehingga titik sentral sebenarnya adalah tetap manusia pula. Oleh karena itu norma-norma yang melekat pada manusia tentu saja berkaitan erat dengan penggunaan teknologi komputer tersebut. Teknologi komputer sangat bergantung kepada yang mendaya gunakan yaitu manusia yang dalam penggunaannya penuh pula dengan norma-norma yang melekat padanya. Manusia yang tidak mempunyai norma etika, norma hukum akan menggunakan sistem komputer canggih itu dalam meningkatkan kualitas kejahatannya atau bagi manusia yang memberikan nilai positif akan menggunakan sistem komputer tersebut untuk dapat lebih melindungi hal-hal yang bersifat pribadi, mencegah akses orang lain terhadap aktivitas yang tidak terotorisasi. Teknologi komputer dengan demikian akan menumbuhkan kompleksitas masalah yang luas dan sedang bertumbuh.²

Hukum berperan dengan kondisi seperti tersebut di atas, khususnya dalam membuat kebijakan-kebijakan berkenaan dengan perkembangan teknologi, karena

²Napier, 'The Future of Information Technology Law', Pidato Pengukuhan Guru Besar dibidang Hukum Teknologi Informasi di Queen Mary and Westfield College, University of London, London, 1992, p.46.

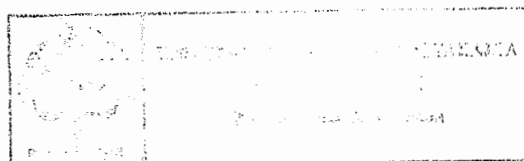
pada dasarnya hukum dalam dunia modern adalah responsif dan partisipatif sehingga merupakan refleksi kehendak masyarakatnya.³ Usaha untuk menciptakan suatu sinergi antara hukum yang reponsif, partisipatif dengan lompatan besar di bidang teknologi komputer diperlukan sehingga didapatkan keuntungan-keuntungan paling maksimal bagi masyarakat, karena bagaimanapun juga ungkapan "*lex dura sed tamen scripta* " (undang-undang memang keras tapi memang begitu bunyinya) masih diperlukan untuk kepentingan bersama.

Hukum dibuat untuk memberikan kepastian tetapi lebih dari itu hukum adalah untuk memberikan keadilan. Maka, unsur kemanfaatan dalam kesejahteraan masyarakat yang menjadi essensi keadilan diperlukan. Dalam doktrin *utility* Jeremy Bentham dinyatakan bahwa hukum harus memberikan sebanyak mungkin kebahagiaan kepada sebagian besar masyarakat.⁴

Permasalahan hukum muncul karena kadang-kadang bahkan sering hukum selalu tertinggal dengan perubahan sosial akibat perkembangan teknologi informasi tidak diikuti secara paralel dengan perubahan-perubahan atau penyesuaian hukum. Oleh karena itu maka muncul masalah-masalah hukum di dalam perkembangan teknologi komputer berbasis internet. Masalah-masalah hukum kontrak, hukum hak kekayaan intelektual, hukum yang mengatur tentang kerahasiaan data, hukum pidana, hukum pembuktian yang muncul dari pemakaian teknologi komputer adalah nyata terjadi. Perubahan dalam masyarakat karena perkembangan teknologi komputer dan tuntutan terhadap hukum agar melakukan adaptasi kepadanya mutlak

³Philippe Nonet & Philip Selznick, *Law in Society in Transition*, Harper Colophon Book, New York, 1978, p.73-113.

⁴Van Dijk, P, ed., *Van Apeldoorn's Inleiding tot de studie van het Nederlandse recht*, W.E.J. Tjeenk Willink, Zwolle, 1985, p.16.



diperlukan.⁵ Dias memberi contoh tentang perubahan dari suatu sistem yang individualistis kepada yang sosialis di Inggris. Asas-asas hukum yang berorientasi kepada perlindungan terhadap kepentingan-kepentingan individu kemungkinannya akan gagal untuk menghadapi 'massa' yang merupakan ciri sistem sosialis, kecuali bila cara-cara kolektivitas dalam memandang persoalan dapat diterima dan asas-asas baru dikembangkan. Untuk perkembangan teknologi komputer yang mengubah perilaku masyarakat menuntut suatu adaptasi khusus dari pihak hukum. Hukum ternyata mutlak dituntut untuk melakukan adaptasi apabila tetap ingin diakui sebagai kekuatan yang mengatur.

Fungsi hukum dalam perkembangan teknologi komputer apabila hanya berpijak dengan faham bahwa hukum hanya dapat mengikuti perkembangan masyarakat, jelas hukum tidak akan berfungsi. Hukum sebagai "*as a tool of social engineering*"-pun perlu dipertanyakan pula mengingat begitu lajunya perkembangan teknologi komputer/teknologi informasi. Oleh karena itu fungsi hukum dalam masyarakat yang mengalami kemajuan teknologi komputer/informasi perlu reposisi secara proporsional sehingga mendapatkan kemanfaatan yang maksimal.

B. Perumusan Masalah:

Berdasarkan latar belakang masalah, dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah bentuk-bentuk penciptaan dalam eksplorasi hak cipta di internet yang berpotensi terjadinya pelanggaran hak cipta?
2. Bagaimanakah implikasi dan urgensi perlindungan hukum penciptaan di internet dari peraturan hak cipta di Indonesia dan internasional dalam menumbuhkan budaya mencipta?

⁵Dias, R,W,M, *Jurisprudence*, Butterworths, London, 1976,p.417.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Perkembangan Teknologi Komputer dan Hukum

Teknologi komputer membawa dampak yang dahsyat di masyarakat karena terbukti bahwa hampir semua profesi, aktivitas bisnis, industri, keuangan sampai kegiatan karitatif menggunakan jasa teknologi komputer. Sejauh menyangkut hukum, komputer telah menjadi suatu alat untuk menciptakan efisiensi dan efektivitas perangkat hukum. Komputer menjadi alat untuk sistem pencarian informasi hukum secara besar-besaran dan komputerpun telah menambah peningkatan keuntungan bagi para ahli hukum dalam konteks penyiapan dokumen-dokumen, administrasi, akunting dan penyampaian, serta, yang paling mutakhir, berkaitan dengan landasan keputusan.⁶ Hal yang terakhir ini sering dinamakan sebagai “*expert system in law*” (sistem pakar dalam hukum) yaitu sebuah tipe sistem pengetahuan dasar di dalam hukum untuk menganalisis permasalahan hukum subyektif.⁷

Perkembangan komputer di dunia dimulai dengan adanya proyek antara Pemerintah Amerika Serikat dan Universitas Pennsylvania, sehingga dikatakan sebagai perkembangan komputer generasi pertama. Dalam kerjasama itu, Dr. John W. Mauchly, pada tahun 1940 membuat suatu peralatan pengolah data yang mampu melakukan pengolahan berbagai jenis data dan kalkulasi yang rumit serta berkecepatan tinggi. Tahun 1945, Prof. Mauchly berhasil membangun suatu *general purpose computer* yang disebut *Electronic Numerical Integrator and Calculator*

⁶ David Bainbridge, I., *Computer and The Law*, Longman Group, UK Limited, 1990, p.1.

⁷ Richard E. Susskind, *Expert Systems in Law, a Jurisprudential Inquiry*, Clarendon Press, Oxford, 1987, p.3, lihat juga: Niblett, *Expert System for Lawyers*, 1981:2, Dretske, F.I., *Knowledge and the Flow of Information*, Basil Blackwell, Oxford, 1981, p.2, Napier, Op.cit., p.49.

(ENIAC) yang mampu memecahkan masalah-masalah matematika di bidang *ballistics* dan *aeronautics*.⁸ Selanjutnya dikatakan oleh Heru, perkembangan generasi kedua terjadi pada masa tahun 1945-1965 yang mulai menggunakan *solid state device* atau transistor sebagai pengganti *vacuum tubes* yang digunakan pada generasi pertama. Alat ini secara fisik lebih kecil, cepat dan besar memorinya.

Perkembangan komputer generasi ketiga dimulai tahun 1965 yaitu dengan digunakannya *monolithic integrated circuits* sebagai pengganti transistor. Keunggulannya terletak pada 'minimilisasi' penggunaan tenaga manusia, kapasitas memori lebih besar, fasilitas program lebih lengkap, bentuk semakin kecil dan dapat mencerna data dari komputer yang berlainan lokasi karena penggunaan *random acces devices* dan *data communication equipment* serta dapat membaca langsung tulisan yang ditulis dengan *Magnetic Ink Character Recognition* (MICR).

Generasi keempat, penyempurnaan teknologi komputer terjadi dengan ditemukannya komponen elektronis dengan nama *Metal Oxide Semi Conductor Integrated Circuit* (MOS) atau *Very Large Scale Integreted Circuit* (VLSI). Dengan ditemukannya alat ini, berbagai operasi di bidang pengambilan keputusan dalam manajemen dapat dilakukan dengan cepat, bukan saja *Electronic Data Processing* (EDP) melainkan juga *Management Information Systems* (MIS).

Sejak tahun 1985 sampai saat sekarang,, perkembangan komputer telah memasuki generasi kelima setelah ditemukannya penggunaan processor jenis *pentium* dan penggunaan teknologi yang lebih mutakhir yaitu *Reduces Instruction Set Computer* (RISC).

⁸Heru Suprptomo, 'Peranan Komputer dalam Industri dan Pengaruhnya Terhadap Bidang Hukum', dalam *Business and The Legal Profession in an Age of Computerization and Globalization* (Editor: Siri Sunaryati Hartono), Penerbit Alumni, Bandung, 2000, p.151.

Kesadaran akan kompleksitas masalah hukum dengan adanya perkembangan pesat teknologi komputer semakin tinggi. Juga muncul keluhan bahwa hukum dipandang kurang memadai jikalau menghadapi masalah yang ditimbulkan oleh komputer dan upaya-upaya para pembuat undang-undang serta pengadilan-pengadilan sehubungan dengan tuntutan teknologi tersebut kadang-kadang kurang memuaskan.⁹ Hal ini tentu saja berkaitan erat dengan pola-pola perilaku sosial masyarakat karena teknologi komputer adalah merupakan sebuah term yang netral tergantung dari manusia yang menggunakannya. Oleh karena itu maka perbedaan antara pola-pola perilaku sosial dengan pola-pola perilaku yang dikehendaki oleh hukum tidak sendirinya berarti perkembangan hukum tertinggal oleh perkembangan bidang-bidang kehidupan lain yaitu antara lain teknologi komputer. Untuk itu perlu diciptakan sebuah sinergi antara hukum dan komputer, sehingga implikasi-implikasi teknologis yang sangat penting bagi hukum dapat diberdayakan untuk perumusan hukum yang efektif. Sehingga tertinggalnya perkembangan hukum akhirnya baru terjadi dalam situasi-situasi yang dinamis, yaitu dimana terjadi perubahan-perubahan sosial yang tidak diikuti oleh perubahan-perubahan atau penyesuaian hukum secara paralel terhadap perubahan-perubahan sosial tersebut.¹⁰

Terminologi komputer sebagai satu kolektifitas terdiri dari *hardware*, *software* dan data. yang selanjutnya dari masing-masing tersebut dapat dijelaskan sbb:¹¹

“Hardware refers to the tangible objects, including the piece of equipment commonly known as the computer and all auxiliary attachments, such as disk and tape drives, monitors, printers, and terminala. Software describes the programs or instructions that control the operation of the hardware. Data refers to information,

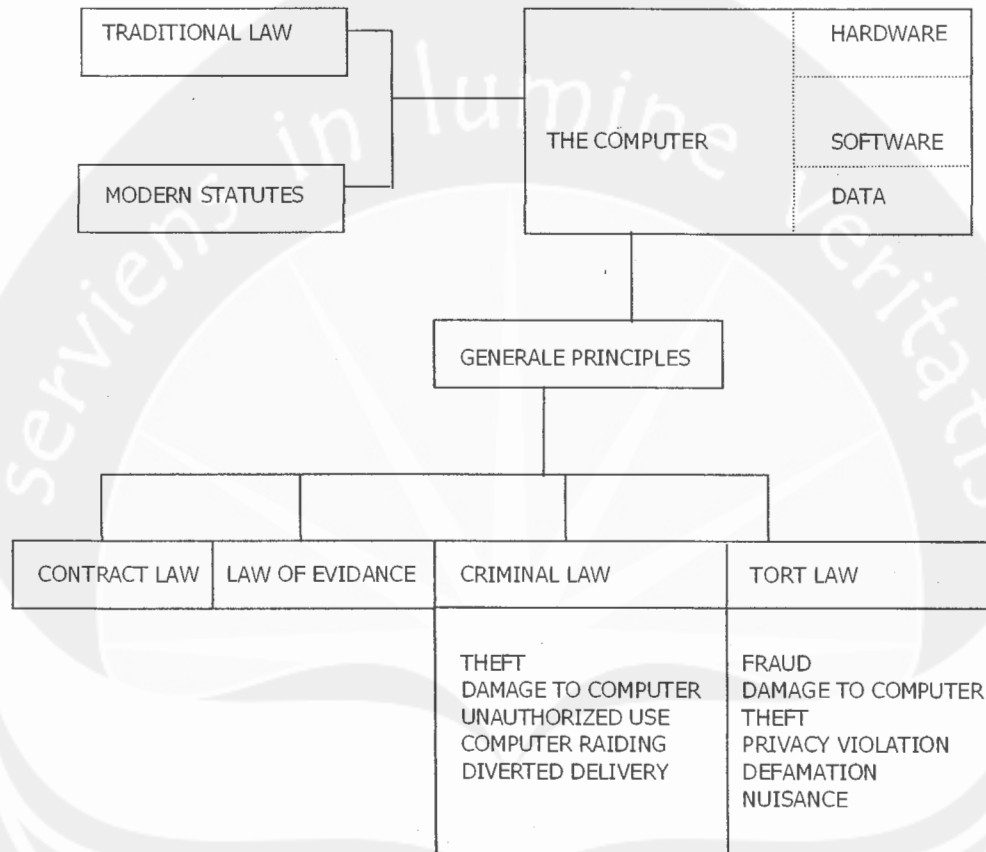
⁹Bainbridge, Op.cit.,p.1.

¹⁰Soerjono Soekanto, *Beberapa Permasalahan Hukum Dalam Kerangka Pembangunan di Indonesia*, UI Press, Jakarta,1976,h.146.

¹¹Bainbridge,Op.cit., h.212.

other than operating software, that is contained within the memory of the computer during processing or stored on some magnetic medium”

Tiga komponen komputer tersebut memfungsikan hukum yang mengatur beraneka sehingga antara hukum dan komputer mencakup berbagai hal yang dapat dijelaskan dalam diagram skematik sbb:¹²



Skema di atas perlu dijelaskan lebih lanjut yaitu berkenaan dengan perkembangan *software*. *Software* pada dasarnya terdiri dari 2 tipe besar yaitu *application software* dan *systems software*. *Application software* adalah:¹³

“a set of computer instructions, written in a programming language. The instructions direct computer hardware to perform

¹²Ibid.

¹³Turban, Mc. Lean, Wetherbe, *Information Technology for Management*, John Wiley and Sons Inc., New York, 1999, p.722.

specific data or information processing activities that provide functionality to the user. This functionality may be broad, such as general word processing, or narrow, such as an organization's payroll program. An application program applies a computer to a need, such as increasing productivity of accountants or improved decisions regarding an inventory level. Application programming is either the creation or the modification and improvement of application software"

sedang *systems software* adalah:

"...as an intermediary between computer hardware and application programs and knowledgeable users may also directly manipulate it. Systems software provides important self-regulatory functions for computer systems, such as loading itself when the computer is first turned on, as in Window 98; managing hardware resources such as secondary storage for all applications; and providing commonly used sets of instructions for all applications to use."

Dua tipe besar tersebut, dikembangkan lebih lanjut dengan adanya "*internet oriented languages*" yaitu HTML (*Hypertext Markup Language*), XML (*eXtensible Markup Language*) serta VRML (*Virtual Reality Modeling*) dengan berbagai variasi jenisnya yang digunakan dalam internet.¹⁴

B. Internet

Internet sangat berkaitan dengan komputer karena tanpa komputer, jelas internet tidak mungkin terjadi karena internet adalah

"...a global network of computers and is often referred to as the Information Superhighway. The internet can be viewed as a large network of interconnected smaller networks which are cooperative associations of government, educational institutions, corporations, and various other local computer networks."¹⁵

Internet diperkenalkan pertama kali oleh Departemen Pertahanan AS kurang lebih tahun 1960 untuk mendesentralisasi sistem komputer untuk kepentingan komputer

¹⁴Ibid.

¹⁵Hamilton, Gary W, "Trademarks on the Internet: Confusion, Collusion or Dilution?" (<http://www.utexas.edu/law/journals/tiplj/vol4iss1/hamilton.htm>).

dalam militer. Dan tahun 1970, institusi akademik di AS dan daerah-daerah lain mulai mengoperasikan kepentingannya melalui internet.

Melalui internet inilah terjadi suatu revolusi teknologi informasi secara impresif, karena melaluinya, terjadi suatu perubahan tatanan kehidupan yang tidak terbayangkan sebelumnya. Dan hal ini sangat berhubungan dengan hukum hak cipta, karena melalui “Napster” serta “Scour” (perusahaan kontroversial yang memungkinkan para anggotanya berbagi berbagai format file digital di komputer masing-masing melalui jaringan internet) telah menjadi fenomena dengan potensi mengubah paradigma hak cipta karena mengancam perlindungan industri hiburan dan informasi karena pengguna file (misalnya: musik) dapat melakukan tukar-menukar. Melalui teknologi *peer to peer* secara efektif menjadikan jaringan internet sebagai sebuah mesin fotokopi raksasa yang memungkinkan pengguna dan konsumen untuk berkomunikasi dan melakukan tukar-menukar secara bebas bila dibandingkan dengan apa yang diharapkan dan diinginkan oleh para pelaku bisnis yang memproduksi isi.¹⁶ Semakin canggih digitalisasi dilakukan baik berupa musik, film, program TV, buku maupun media lain, hak cipta menjadi semakin tidak berarti.

Selain teknologi *peer to peer*, teknologi lain yang akan mengubah dunia adalah penjelajahan (*browser*) yang berbasis suara, teknologi *Bluetooth* (sistem jaringan yang memungkinkan semua perangkat saling berhubungan tanpa kabel), teknologi XML merupakan solusi terhadap semakin banyaknya informasi yang ada di jaringan internet dan setiap hari terus bertambah. Persoalan di jaringan internet sekarang adalah bukan hanya menjadikan wadah dimana informasi raksasa dan tanpa batas ditampilkan tetapi sekaligus rentan untuk dimanipulasi. Teknologi HTML berhasil secara mudah menampilkannya dan XML adalah kunci untuk menyelesaikan

¹⁶Kompas, 27 Okt. 2000.

persoalan manipulasi informasi tersebut. Teknologi XML akan menjadi sebuah *lingua franca* di jaringan internet.¹⁷

C. Fungsi Hukum

Perkembangan teknologi komputer yang sedemikian cepat itu, membutuhkan fungsi hukum yang dapat merespon perkembangan itu sehingga hukum tetap dapat menjadi alat untuk melindungi kepentingan-kepentingan masyarakat dari perkembangan teknologi komputer itu. Ajaran hukum fungsional dari gurubesar Rotterdam, J. ter Heide dapat dijadikan acuan untuk berfungsinya hukum. Ajaran ini berintikan bahwa berfungsinya hukum dapat difahami sebagai pengartikulasian suatu hubungan yang konstan antar sejumlah variabel. Ter Heide menyatakan hubungan tersebut dengan rumus (formula): ' $B = fPE$ ', yang berarti perilaku para yuris, hakim, pembentuk undang-undang, warga masyarakat (B) berada dalam suatu hubungan yang ajeg/konstan (f) terhadap di satu pihak berbagai kaidah hukum (P) dan di lain pihak lingkungan-lingkungan konkrit (E). Dengan cara ini maka diperoleh suatu pemahaman (*insight*) tentang berfungsinya hukum.¹⁸ Ajaran hukum fungsional ini dipahami sebagai suatu "data" dalam suatu konteks kemasyarakatan, yang di dalamnya tidak hanya keadaan-keadaan (lingkungan) faktual, tetapi juga kaidah-kaidah, harapan-harapan, asas-asas yang mempunyai arti penting. Dengan latar belakang tersebut, ter Heide menunjukkan bahwa tindakan yuridis itu tidak hanya menerapkan kaidah-kaidah, tetapi juga menciptakan harapan-harapan, mengartikulasikan "makna" yang terkandung dalam suatu cakrawala pengalaman tertentu. Makna yang paling hakiki dari ajaran hukum fungsional ini adalah

¹⁷Ibid.

¹⁸Meuwissen, D.H.M., Teori Hukum, Pro Justitia No. 2 Tahun 1994., h.19.

keinginan untuk membuka cakrawala para yuris yang berorientasi hukum positif yaitu bahwa hukum mempunyai implikasi-implikasi kemasyarakatan dan oleh karena itu asas-asas yang bertalian dengan itu penting.

Berfungsinya hukum juga dikemukakan oleh Niklas Luhman (1965) yang mengatakan bahwa hukum harus dipahami dengan latar belakang masyarakat dalam arti yang seluasnya. Manusia-manusia hidup dalam berbagai hubungan antara yang satu dengan yang lainnya dan mempunyai harapan-harapan tentang perilaku masing-masing dan tentang reaksi-reaksi masing-masing terhadapnya. Semua peran-peran yang majemuk ini memperlihatkan, menurut Luhmann, sifat yang khaotis. Menurut pandangannya, fungsi dari sistem hukum itu adalah mereduksi kompleksitas (kemajemukan) ini menjadi struktur-struktur yang kurang lebih jelas kerangka umumnya (*overzichtelijk*). Dengan cara itu kehidupan menjadi tertata dan kepastian di dalam masyarakat dapat diciptakan. Daya jangkau dari hukum adalah untuk memungkinkan berfungsinya semua sistem yang lain. Untuk keperluan tersebut hukum harus mengusahakan bahwa di dalam masyarakat tersedia keputusan-keputusan (hukum) yang mengikat. Hukum mengambil dari masyarakat pada satu pihak berbagai data (input) dan mengolahnya menjadi keputusan-keputusan (output) pada pihak lain. Dalam arti demikian maka harapan-harapan yang kompleks (termasuk di dalamnya ekselerasi perkembangan teknologi komputer) direduksi menjadi aturan-aturan hukum yang dapat diperhitungkan (dipredik) dan berkerangka umum. Memang, perkembangan teknologi informasi yang akseleratif dan revolusioner, hukum akan selalu tertinggal, namun, hukum juga memberikan sarana-sarana lain yaitu interpretasi hukum yang dapat dijadikan solusi untuk memecahkan kekosongan hukum.

Berfungsinya hukum akan membawa dampak hukum itu 'baik'. Kata 'baik' tidak bisa disalah pahami secara moralistik yaitu bukan hukum yang etis atau yang terpuji, melainkan baik dalam arti, hukum itu efektif dalam memenuhi fungsinya. Hukum hanya baik sejauh betul-betul menggantikan tolok ukur kuat-lemah dalam pemecahan konflik. Syarat minimal agar hukum dapat menjalankan fungsinya adalah hukum harus berlaku umum dan hukum harus rasional. Hukum berlaku umum berarti bahwa semua yang tercakup dalam definisi subyek hukum berada di bawah hukum itu. Jadi hukum tidak mengenal kekecualian berdasarkan perbedaan antar orang. Setiap orang yang terkena oleh deskripsi norma dipastikan menaati hukum dan akan dikenai sanksi apabila tidak menaatinya. Sedang hukum harus rasional berarti norma pemecahan konflik itu rasional yaitu masuk akal, logis, tidak berlebihan berat, praktis.¹⁹

Fungsi hukum dalam konteks hukum Indonesia, apabila dilihat dari Pembukaan UUD 1945 sebenarnya dengan jelas memberikan arah, karena terdapat fungsi primer hukum yaitu:²⁰

- “1. Melindungi rakyat dari bahaya dan tindakan yang dapat merugikan dan menderitakan hidupnya yang datang dari sesamanya dan masyarakat termasuk yang dilakukan oleh penguasa terhadap harta, kesehatan dan jiwanya, serta nilai-nilai keutamaan dan hak asasinya;
2. Memberikan keadilan. Meski keadilan merupakan hal yang sulit dirumuskan, akan tetapi sangat bisa dirasakan khususnya terhadap ketidak-adilan;
3. Mewujudkan kesejahteraan bagi seluruh rakyat Indonesia. Artinya, hukum dipakai sebagai kendaraan dalam menentukan arah, tujuan dan pelaksanaan pembangunan dan sekaligus

¹⁹Magnis Suseno, von, Membangun Kembali Negara Hukum (Beberapa Pertimbangan Mendasar), Makalah pada Seminar Nasional Paradigma Ilmu Hukum dalam Millenium Ketiga tanggal 18 Nopember 2000., UNDIP, Semarang. 2000, h.3-4.

²⁰Susanto, IS, Mengembangkan Sistem Hukum yang Berpihak pada Rakyat Banyak, Makalah pada Seminar Nasional Paradigma Ilmu Hukum dalam Millenium Ketiga tanggal 18 Nopember 2000., UNDIP, Semarang. 2000, h.2.

sebagai alat kontrol agar pembangunan dilaksanakan secara adil.”

Fungsi hukum menurut Susanto ini tidak aplikatif seperti yang diinginkan oleh ter Heide maupun Niklas Luhmann apabila dihubungkan dengan perkembangan teknologi komputer yang dijadikan sarana internet.

D. Perkembangan Hak Cipta Pasca WTO/TRIPs

Perkembangan hukum positif Indonesia dengan adanya globalisasi juga mengalami keterpengaruhan yang besar. Hal ini terlihat salah satunya melalui peratifikasian GATT (*General Agreement on Tariff and Trade*) hasil Putaran Uruguay di Marakesh pada bulan April 1994 yang telah melahirkan WTO (*World Trade Organization*). *Marakesh Agreement on the Establishment of World Trade Organization* itu diratifikasi melalui Undang-Undang No. 7 Tahun 1994. Konsekuensi logisnya adalah diubahnya berbagai macam peraturan HaKI dalam kerangka penyesuaian dengan TRIPs (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights*). Dalam konteks ajaran fungsi hukum ter Heide ataupun fungsi hukum yang responsif dari Nonet dan Selznick, penyesuaian undang-undang ini sejalan dalam kerangka pergaulan internasional yang berdampak kepada nasional. Pertimbangan hukum yang digunakan bagi penyempurnaan dan perubahan Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) 1987 jelas berbeda dengan yang digunakan untuk UUHC 1997. Pertimbangan hukum yang digunakan UUHC 1997 untuk mengubah UUHC 1987 seperti termuat dalam Mukadimahny, salah satu diantaranya adalah disebabkan keikutsertaan Indonesia dalam TRIPs yang merupakan bagian dari ratifikasi GATT/WTO dan membawa akibat timbulnya kewajiban untuk menyesuaikan peraturan perundang-undangan nasional

di bidang HaKI termasuk Hak Cipta. Terakhir, dengan Undang Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, perubahan menuju kesesuaian TRIPs semakin nyata.

Istilah Hak Khusus yang digunakan dalam UUHC lama, telah diganti dengan istilah 'hak eksklusif' sebagai padanan kata '*exclusive right*' di dalam UUHC 2002. Istilah yang digunakan ini lebih memadai daripada 'hak khusus' karena tidak selamanya pengertian 'khusus' sama dengan 'eksklusif'. Pengertian eksklusif adalah hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Stelsel deklaratif dari hak eksklusif ini muncul ketika lahirnya ciptaan (diekspresikan ide) baik melalui oral, tulisan dan tanda-tanda.

UUHC 2002, Pasal 1 angka 2, memberikan pengertian ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta dalam bentuk yang khas dan menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Definisi ciptaan ini merupakan penyempurnaan terhadap definisi yang terdapat dalam UUHC 1987, untuk lebih menegaskan bahwa suatu ciptaan (dalam konteks penelitian di internet, melalui internet dan *intermediary internet*) untuk mendapatkan perlindungan hak cipta perlu memenuhi unsur-unsur yaitu: (a). Dalam bentuk yang khas, yang berarti ciptaan-ciptaan di internet dan lain-lain itu yang telah diterbitkan telah selesai diwujudkan sehingga dapat dilihat, dibaca atau digunakan; (b). Menunjukkan keasliannya (biarpun asli bukan berarti asli 100 %), yang berarti ciptaan-ciptaan di internet dan lain-lainnya itu diterbitkan merupakan suatu karya dalam lapangan ilmu pengetahuan, atau seni atau sastra yang dihasilkan dari kemampuan dan kreativitas pencipta yang bersifat pribadi.²¹ Ciptaan-ciptaan yang memenuhi kriteria tersebut di atas dapat memperoleh perlindungan baik secara nasional menurut

²¹Bandingkan dengan Edy Damian, 1999, h.178.

UUHC 1997 maupun internasional menurut Konvensi Bern 1886, dimana Indonesia juga meratifikasi serta sebagai konsekuensi dari ratifikasi Indonesia atas GATT/WTO, karena Konvensi Bern diadopsi oleh TRIPs.

Menurut UUHC 2002, ciptaan yang dilindungi tidak jauh berbeda dengan UUHC sebelumnya, namun ditambah sesuai dengan perkembangan meliputi bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yaitu:

- a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- g. arsitektur;
- h. peta;
- i. seni batik;
- j. fotografi;
- k. sinematografi;
- l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, *database*, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan

Khusus untuk terjemahan dan yang setara dengan itu (seperti tersebut dalam huruf l) dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi hak cipta atas ciptaan aslinya. Khusus tentang *database*, merupakan *core* baru dalam UUHC 2002. Dalam TRIPs, *database* menjadi masalah yang aktual diartikan sebagai: "...wether in machine readable or other form, which by reason of the selection or arrangement of their contents constitute intellectual creations shall be protected as such." yaitu sebagai kompilasi data atau bahan-bahan *intellectual creation* lain yang dilakukan secara sistematis, mendapat perlindungan sebagai ciptaan. *Database* harus memenuhi unsur-unsur yaitu adanya pekerjaan yang menyeleksi (*selection*) atau menata (*arrangement*). Menurut TRIPs, perlindungan terhadap *database* tidak

mencakup data atau material itu sendiri, yang secara mandiri atau independent dapat dilindungi sendiri sebagai ciptaan, terlepas dari perlindungan terhadap *database* yang mendapatkan perlindungan tersendiri oleh hak cipta, yang dapat dicontohkan sebagai wadah dengan isinya yang masing-masing berbeda. TRIPs melindungi *database* sebagai hasil karya kreatif bukan semata-mata produk rutin dan mekanik. Penekanan ini diperlukan karena MA-AS pernah memutuskan melalui perkara *Feist v. Rural Telephone* dimana Rural menerbitkan *telephone directory*, dan dinyatakan kalah sehingga *telephone directory* tidak dapat dilindungi *regime* hak cipta karena "...the selection, coordination, and arrangement of rural's white pages do not satisfy the minimum constitutional standards for copyright protection...".

UUHC 2002 mengatur tentang 'sarana kontrol teknologi' yaitu instrumen teknologi dalam bentuk, antara lain, kode rahasia, password, barcode, serial number, teknologi deskripsi (*decryption*) dan enkripsi (*encryption*) yang digunakan untuk melindungi ciptaan. Sarana ini searah dengan *WIPO Copyright Treaty adopted at Diplomatic Conference on December 20, 1996* yang mengatur tentang *obligations concerning Technological Measures Art.11* sbb:

"Contracting Parties shall provide adequate legal protection and effective legal remedies against the circumvention of effective technological measures that are circumvention of effective technological measures that are used by authors in connection with the exercise of their rights under this Treaty or the Berne Convention and that restrict acts, in respect of their works, which are not authorized by the authors concerned or permitted by law."

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa perusakan atau tindakan lain yang menyebabkan sarana kontrol teknologi menjadi tidak berfungsi merupakan tindakan yang dilarang.

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

A. Keaslian Penelitian

Pernah ada artikel ilmiah yang menulis tentang hak cipta yang berkembang di internet, namun tidak komprehensif terutama artikel-artikel lepas di Internet. Dalam penelitian yang berjudul: “Aspek-aspek Hukum Hak Cipta Dalam Perkembangan Penciptaan di “Cyberspace” (Studi Peranan Hukum dalam Perkembangan Teknologi Informasi), menganalisis secara komprehensif perkembangan penciptaan di *cyberspace* dan implikasi serta urgensi perlindungan hukum terhadap hak cipta yang berkembang di *cyberspace*. Penelitian ini cenderung pada analisis hukum yang seyogyanya ada (*ius constitutum*) karena Indonesia sudah mempunyai Undang Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 dan meratifikasi kesepakatan WTO terutama yang berhubungan dengan TRIPs.

Berlakunya Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 dan TRIPs, berarti terbuka kesempatan untuk menganalisis isu-isu hukum dalam tatanan hukum positif (*ius constitutum*) yang meliputi analisis bahan hukum, metode dan kritik ideologikal terhadap hukum.²² Luas lingkup penelitian hukum ini lebih ke dalam tataran teori hukum, aspek-aspek doktrinal serta refleksi teoritis isu-isu hukum hak cipta untuk menemukan hakekat asas-asas hukum hak cipta yang lahir dari manifestasi penghargaan terhadap penciptaan-penciptaan di *cyberspace*. Penyelesaian permasalahan hukum hak cipta di *cyberspace* karena masalah yurisdiksi hukum dan pembuktian hukum yang sering menunjukkan adanya kesulitan-kesulitan yang tidak terbayangkan sebelumnya.

²²Arief Sidharta, Bernard, *Refleksi Tentang Struktur Ilmu Hukum*, Mandar Maju, Bandung, 1999, h.122.

B. Tujuan Penelitian

1. Memberikan rekomendasi yang kritis dan tepat untuk melindungi bentuk-bentuk penciptaan di *cyberspace*, sehingga eksplorasi penciptaan di internet semakin baik dan kreatif kepada pencipta tanpa merasa haknya tidak terlindungi;
2. Mengevaluasi secara kritis tentang hambatan-hambatan implementasi dan urgensi perlindungan hukum terhadap penciptaan di internet sehubungan dengan keterbatasan kemampuan peraturan-peraturan suatu negara dan konvensi-konvensi karena *cyberspace* adalah ruang virtual yang global, tanpa batas dan sebagian besar tidak berbasiskan pada kertas.

C. Kontribusi Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh hasil yang bermafaat bagi perkembangan hukum hak cipta pasca TRIPs dihubungkan dengan eksplorasi penciptaan di *cyberspace* serta potensi pelanggaran yang besar sehubungan dengan penciptaan tersebut. Hasil ciptaan di *cyberspace* semakin penting karena dapat mengembangkan kreativitas ciptaan yang tidak pernah terbayangkan sebelumnya. Kecenderungan terjadinya konflik-konflik penciptaan di *cyberspace* semakin mengemuka karena tidak memadainya perlindungan hukum penciptaan di *cyberspace*. Oleh karena itu, potensi kerugian yang sangat besar bagi pencipta menjadi terbuka karena lemahnya perlindungan hukum dan lemahnya sistem pembuktian di dalam perkembangan teknologi informasi.

Bagi ilmu pengetahuan adalah untuk memberikan keluasan wawasan dan pendalaman pemahaman tentang perkembangan bentuk-bentuk penciptaan di *cyberspace* dan luas lingkup perlindungan hukum berikut implikasi dan urgensi terhadap penciptaan di *cyberspace*. Lebih lanjut maka kemungkinan sebagai bahan masukan untuk perancangan suatu peraturan perundangan hukum yang bersifat

fasilitatif untuk penciptaan di ruang *cyber* adalah cukup relevan terhadap penelitian ini karena hukum hak cipta Indonesia belum secara memadai untuk memberikan perlindungan secara komprehensif penciptaan-penciptaan di internet yang nota bene adalah wilayah yang tidak dapat diklaim sebagai ranah hukum suatu negara tertentu sehingga memunculkan masalah yurisdiksi hukum terhadap penciptaan-penciptaan di *cyberspace*.



BAB 4

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian hukum normatif yang dibatasi oleh rumusan masalah, obyek yang diteliti dan tradisi keilmuan hukum yang dibangun dan berkembang tersendiri.²³ Pendekatan yang digunakan dalam menjawab permasalahan yang diajukan adalah pendekatan perjanjian atau konvensi internasional dan peraturan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan historis, pendekatan konsep dan pendekatan perbandingan hukum/komparatif (*Comparative approach*).²⁴ Pendekatan perjanjian/konvensi internasional dan peraturan-undangan dilakukan dengan menganalisis hukum yang merupakan produk dari organisasi internasional khususnya yang berkaitan dengan hak cipta (TRIPs, WIPO, Konvensi Bern, Konvensi Paris), produk hukum Indonesia maupun di negara-negara lain dengan mendasarkan pada pendekatan perbandingan hukum (*comparative approach*)²⁵ terhadap negara-negara yang menganut sistem hukum yang berbeda namun berkomitmen terhadap liberilisasi perdagangan WTO dengan membandingkan model konsep pengaturan penciptaan di *cyberspace* dan bentuk-bentuk penciptaan yang dilindungi serta peran badan internasional untuk menanggulangi pelanggaran yang semakin meresahkan para pencipta. Hal ini dimaksudkan untuk mempertajam konsep-konsep tentang bagaimana prinsip-prinsip

²³Philipus, M. Hadjon, Merancang dan Menulis Penelitian Hukum Normatif (Teori dan Filsafat), UNAIR.,1994,h.1.

²⁴Pater Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum, Prenada Media, Jakarta, 2005, h.132 dan seterusnya.

²⁵Konrad Zweigert dan Hein Kotz dalam bukunya *An Introduction to Comparative Law*, Clarendon Press -Oxford, 1998, p.4-5 mengatakan kegiatan perbandingan hukum adalah membandingkan system hukum dari Negara-negara yang berbeda. Bisa dilakukan dalam skala besar (*macro comparative*) atau skala kecil (*micro comparative*). Perbandingan makro dilakukan dengan membandingkan semangat dan model (gaya) dari sistem hukum yang berbeda, metode berpikir dan prosedur yang mereka gunakan. Perbandingan mikro dilakukan dengan membandingkan lembaga hukum yang spesifik atau problem-problem hukum yang digunakan untuk memecahkan problem aktual atau konflik-konflik kepentingan yang bersifat khusus.

umum hak cipta diadopsi oleh negara-negara anggota WTO. Pendekatan konsep dilakukan dengan mengkaji asas-asas hukum dan teori-teori hukum khususnya hak cipta. Pendekatan komparatif berfungsi sebagai ilmu bantu bagi hukum dogmatik yakni mempertimbangkan pengaturan-pengaturan yang dilakukan oleh beberapa negara di bidang hak cipta.

Sumber bahan hukum dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer diperoleh dari perjanjian internasional dibidang hak cipta, perundang-undangan baik nasional maupun asing. Bahan hukum sekunder diperoleh dari textbooks yang berkaitan dengan hak cipta, *cyberlaw*, transaksi *online*. Disamping itu hasil-hasil penelitian, karya ilmiah yang berkaitan dengan substansi permasalahan yang diteliti, jurnal dan artikel menjadi bahan penelitian.

Kesemua bahan hukum tersebut kemudian dikumpulkan dan disistematisasi serta dilakukan kajian terhadapnya. Selanjutnya dilakukan analisis bahan hukum tersebut dengan menggunakan metode interpretasi sistematis, fungsional dan komparatif. Data lapangan yaitu dari ISP, Dirjen HaKI, beberapa pencipta di *cyberspace* dijadikan masukan pelengkap yang digunakan sebagai alat *crosscheck*.

ANALISIS PENELITIAN

A. Perkembangan Penciptaan di *Cyberspace*

Istilah hak cipta sebenarnya berasal dari negara-negara yang menganut sistem *commonlaw* yakni *copyright*, sedangkan di Eropa, Perancis misalnya, dikenal dengan nama *droit d'auteur* dan di Jerman dikenal dengan istilah *urheberrecht*. Di Inggris, istilah *copyright* dikembangkan sebagai perlindungan terhadap penerbit, bukan untuk melindungi pencipta. Perkembangan seterusnya, setelah berkembangnya hukum dan teknologi informasi, maka perlindungan diberikan kepada pencipta serta cakupan hak cipta diperluas, tidak hanya mencakup bidang buku, tetapi juga drama, musik, *artystic work*, fotografi dan lain-lain.²⁶ Perkembangan sekarang disamping *artystic work* juga berkembang dengan perlindungan terhadap *non-artystic work*. Perlindungan hukum terhadap hak cipta dewasa ini mencakup perlindungan hasil karya atau ciptaan dari pengarang, pencipta, artis, musisi, dramawan, *programmer* dan lain-lain pekerjaan. UUHC Pasal 1 ay. 1 menyebutkan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. UUHC dalam pasal 12-nya juga memberikan cakupan ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Pada dasarnya perkembangan cakupan tersebut sejalan dengan perkembangan kebutuhan masyarakat dewasa ini, bahkan sekarang sudah menjadi issue hangat perdagangan internasional seperti dalam diskusi-diskusi pertemuan-pertemuan WTO. Hal ini bisa dibuktikan dengan pengaturan hak cipta menjadi

²⁶Endang Purwaningsih, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights (Kajian Hukum terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual dan Kajian Komparatif Hukum Paten*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2005, h.1.



materi penting dalam *TRIPs agreement* yang menyatu dalam GATT/WTO. Disamping itu, konsep hak cipta telah berkembang menjadi keseimbangan antara kepemilikan pribadi (*natural justice*) dengan kepentingan masyarakat/sosial. Maka, perlindungan terhadap hak cipta bukan berarti semata melihat dari kepentingan ekonomi dan moral person dan atau rechtsperson tetapi aspek sosial-kemasyarakatan diperhitungkan sebagai bentuk keseimbangan sehingga hak itu benar-benar dimanfaatkan untuk kepentingan yang lebih besar.

Konvensi Berne yang telah diratifikasi Indonesia pada tahun 1997, pada hakekatnya juga telah mensyaratkan negara anggotanya untuk melindungi karya-karya, yang diantaranya meliputi:

1. Karya tertulis (written material), seperti halnya buku dan laporan;
2. Musik;
3. Karya drama dan koreografi;
4. Karya arsitektur;
5. Karya sinematografi dan video;
6. Karya adaptasi, seperti terjemahan dan aransemen musik;
7. Koleksi/kumpulan seperti ensiklopedi.

Dengan diberlakukannya TRIPs maka perlindungan karya melalui hak cipta meliputi:

1. semua karya yang dilindungi berdasar Konvensi Berne;
2. program komputer;
3. *database*;
4. pertunjukan, baik langsung maupun rekaman;
5. rekaman suara;
6. siaran-siaran.

Art.9 sub 2 TRIPs menyatakan bahwa *copyright protection shall extend to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical*

concepts as such. Jadi, perlindungan hak cipta seharusnya diberikan kepada perwujudan karya dan bukan kepada ide, prosedur, metode pelaksanaan atau konsep matematis sejenis. Menurut penjelasan UUHC bahwa oleh karena suatu karya harus terwujud dalam bentuk yang khas, maka perlindungan hak cipta tidak diberikan pada sekedar ide. Suatu ide pada dasarnya tidak mendapatkan perlindungan, sebab ide belum mewujudkan yang memungkinkan untuk dilihat, didengar atau dibaca kalau tidak diekspresikan maka yang penting justru terletak pada ekspresi ide. Hak-hak yang terkandung dalam *copyright* pada dasarnya bersifat *economic right* dan *moral right* yang didalamnya tercermin kepentingan pribadi dan kepentingan sosial. Masing-masing hak ekonomi dan hak moral meliputi *reproduction right*, *distribution right*, *adaptation right*, *performing right*, *cable casting right*, *broadcasting right*, *publicsocial right*, *moral right* dan *neighbouring right*. Dalam UUHC 2002, tidak dengan lengkap disebutkan hak ekonomi dan hak moral secara rinci dan tegas serta operasional seperti yang terjadi dalam praktek.

Pencipta ciptaan pada awalnya adalah pemegang hak cipta atas ciptaan tersebut. Pengalihan kepemilikan dapat dilakukan melalui proses penyerahan atau pemberian lisensi kepada seseorang atau badan hukum. Apabila suatu ciptaan dibuat oleh karyawan pemerintah dan ciptaan tersebut menjadi bagian sehari-hari tugas karyawan tersebut, maka pemegang hak ciptanya biasanya adalah pemerintah. Namun, baik di sektor pemerintahan maupun di sektor swasta, hal ini sangat ditentukan oleh perjanjian yang dibuat sebelum yang bersangkutan diangkat dan dipekerjakan di dalam struktur pemerintahan atau masuk di perusahaan dan/atau lembaga tersebut. Apabila pencipta suatu ciptaan adalah orang tidak dikenal dan hasil ciptaan itu belum dipublikasikan maka menurut Pasal 11 ayat 1 UUHC , pemerintah Indonesia menjadi pemegang hak cipta atas ciptaan tersebut. Juga

apabila hak cipta atas kebudayaan yang terkenal, seperti legenda rakyat, cerita kepahlawanan, hasil kerajinan dan seni suatu suku di Indonesia dimiliki oleh Negara.

Perkembangan *elektronic-business (e-business)* juga mengandung isu-isu hukum hak cipta. Dalam *e-business* terdapat dua garis besar kepentingan yang berkaitan dengan hak cipta yaitu:²⁷

"first, to protect its Web site potential infringers who may copy parts or all of their content without permission, and second, to be sure its Web pages are not infringing on another owner's copyrighted material. Furthermore, your web site may link to another site that displays copyright material without the owner's consent. Could your e-business be used under a theory of copyright infringement? Is there a legal strategy to be utilized that may limit this potential liability exposure? This chapter discusses these and other issues relevant to copyright protection and liability"

Rezim hukum hak cipta mendapat tantangan baru setelah adanya teknologi internet. Perlindungan hukum hak cipta meliputi pekerjaan penciptaan yang original termasuk pekerjaan di dalam "*...a tangible medium expression*" yaitu meliputi:²⁸

1. computer software and architecture (code);
2. movies and other audiovisual works, including those on a Web site;
3. musical compositions including the lyrics of the song;
4. novels, including e-books;
5. poetry;
6. literary works, including Web site content;
7. dramatic works;
8. sound recordings, including Web site audio transmissions;
9. pantomimes and choreographic works;
10. sculptural works;
11. architectural works.

²⁷Gerald R. Ferrera, et.al., *Cyberlaw, Text and Cases*, Thomson, South Western West, USA, 2004, p.84.

²⁸*Ibid*, p.84-85.

Rincian perlindungan terhadap hak cipta tersebut dilaksanakan di AS yang diserahkan kepada U.S. Copyright Office. Kriteria perlindungan hak cipta untuk *Web Page* agar mendapatkan hak cipta yaitu:²⁹

- (1). Originality - The Web site may not copy a similar site and should strive for a unique presentation;
- (2). Creativity - The Web site need not be novel, as in a patent requirement, but should be a independent creation;
- (3). Fixed form - The application of the Web site is sufficient to create a fixed form for copyright protection purposes.

Beberapa persoalan muncul yaitu menyangkut perlindungan terhadap program komputer, dan obyek hak cipta lainnya yang ada dalam aktivitas *cyber*. Isu hukum yang saat ini marak adalah perlindungan terhadap program komputer yang berada di bawah rezim hukum hak cipta sejalan dengan diratifikasinya TRIPs-WTO dan implementasinya dalam UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Berkaitan dengan ini adalah program komputer yang bersifat *open source* seperti Linux yang saat ini tidak lagi hanya merupakan sebuah *operating system* tetapi sudah merupakan sumber kekuatan penuh bagi para pengguna komputer. Dengan menggunakan *live CD cooperative linux (CoLinux)* pengguna dapat menggunakan sebuah *distro Linux* di atas *operating system* lain seperti *Windows* bagaikan suatu proses yang diproteksi oleh *Windows* itu sendiri.³⁰ Edisi terakhir dari *CoLinux* adalah versi 0.6.0 yang dipublikasikan oleh penciptanya pada bulan Maret 2004, *distro-distro* yang dapat bekerja dengan *CoLinux* adalah *Fedora*, *Gento*, dan *Debian* dapat di-*download* secara bebas dan cuma-cuma di www.colinux.org. Dalam perkembangannya *software* ini mempunyai variasi yang cukup tinggi karena dapat dimungkinkan untuk menggunakan *distro-distro* antara lain: *Topologi Linux*, *Knoppix*, *slackware* dan berbagai varian aplikatif lainnya. Rezim hak cipta tetap melindungi ciptaan-ciptaan *software* yang dapat diakses secara bebas dan cuma-cuma itu terutama kepada

²⁹*Ibid.*, p.87.

³⁰Hayri, Gunakan CoLinux, Rasakan Linux di Windows Anda, PC Media 08/2004: h.2.

aspek *moralright*, karena hak cipta pada dasarnya melekat pada pencipta pada saat ciptaan tersebut diekspresikan oleh pencipta.

Kehadiran *software open source* membuka peluang untuk turut melakukan pengembangan *software* secara bebas sehingga mengurangi hak monopoli pencipta atas ciptaan program komputer. *Software open source* membuka peluang tersedianya *software* tanpa perlu mengeluarkan biaya yang relatif mahal. Walaupun dapat menggunakan lebih mudah dan tidak berarti harus tidak bayar alias gratis namun terhadap hak cipta atas *code* yang dimiliki oleh programmer. Disamping terdapat *software* yang *open source* juga oleh para programmer dikembangkan dengan *software* yang disebut *freeware* atau *free software*. *Freeware* ini dapat digunakan sesuka hati pengguna.³¹ Dalam "Open Source Definition" (OSD) disebutkan ada beberapa program yang harus dipenuhi agar suatu *software* itu dapat disebut sebagai *Open Source Software (OSS)* [version 1.0] sbb:³²

- Free Redistribution. The license may not restrict any party from selling or giving away the software as a component of an aggregate software distribution containing programs from several different source. The license may not require a royalty or other fee for such sale;
- Source Code ...;
- Derived Works...;
- Integrity of the Author's Code...;
- No Discrimination Against Persons or Groups., The license must not discriminate against any person or group of persons.
- No Discrimination Against Fields of Endeavor. The license must not restrict anyone from making use of the program in a specific field of endeavor;
- Distribution of license;
- License Must Not Be Specific to a Product;
- License Must Not Contaminate Other Software;
- Example Licenses., The GNU GPL., BSD, X Consortium, and Artistic licenses are examples of licenses that we consider conformant to the Open Source Definition. So is the MPL.

³¹Muhammad Djumhana, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006, h.70.

³²www.opensource.org.

Perlindungan terhadap perangkat lunak sebaiknya diberikan dalam bentuk perlindungan tahap demi tahap dan jenis-jenis dari perangkat lunak. Perangkat lunak bisa dilihat dari dua sudut pandang. Apabila merupakan manifestasi dari diri pembuat program komputer maka program komputer dapat dianggap sebagai karya literatur yang berada dalam cakupan hak cipta. Sedangkan kalau tidak hanya melihat dari tampilan aplikasinya, maka bisa dianggap ada langkah inventif dalam program komputer tersebut yang berarti dilindungi dalam rezim paten. Hal ini menjadi sangat penting untuk menguji program komputer itu dan masalah yang dipecahkan oleh program komputer itu.³³ Sehingga, menjadi ranah paten.

Borking menyebutkan adanya tiga tahap esensial dalam hal perlindungan terhadap perangkat lunak yaitu:

1. perlindungan terhadap algoritma pemrograman;
2. perlindungan paten atau hak cipta terhadap program komputer;
3. perlindungan terhadap kode obyek program (*object code*).

WIPO juga telah mengidentifikasikan bahwa bahan-bahan yang termasuk dalam *software* komputer adalah:

1. materi-materi pendukung (flowchart, deskripsi tertulis program);
2. dokumentasi tentang bagaimana menggunakan program (*user's guide*);
3. *listing* program itu sendiri;
4. tampilan *look and field* dari program tersebut.

Terdapat dua elemen penting dari sebuah program komputer yaitu: (i) *The underlying Process* dan sistem dari operasi algoritma, dan (ii), serangkaian instruksi yang menjelaskan proses secara detail. Elemen yang pertama itu dapat dipersamakan dengan proses atau sistem, sehingga akan dapat dilindungi oleh

³³Lucas dalam Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2003, h.259.

paten. Sedangkan elemen yang kedua yang merupakan ekspresi dari serangkaian instruksi yang dituangkan dari bentuk tertulis adalah jelas dapat dilindungi oleh hak cipta. Perlindungan hak cipta terhadap ekspresi tertulis dari serangkaian instruksi yang menjelaskan proses secara detail itu, sudah barang tentu ekspresi tertulis dari serangkaian instruksi yang dilindungi oleh hak cipta itu harus diperlihatkan kepada umum dan bukan aplikasi atau penampakannya saja yang diperlihatkan kepada umum. Program komputer yang sempurna dibedakan menjadi tiga bagian yaitu:³⁴

- "1. Codes. Both source and object can be copyrighted. Computer programmers write programs in source code, which is then translated into object code for the computer to read. The object code is a series of Os dan Is that flip switches in the computer. Although object codes can be read only by machines, not humans, they are nonetheless copyrightable.
2. Structure. Two programs that accomplish the same result may have a very different structure. This structure is copyrightable. Rand Jaslow copied the program that Elaine Whelan designed to manage the finances of a dental lab. Although the programs were written in a different computer language. Jaslow had copied Whelan's structure and organization. The court held that Jaslow had violated Whelan's copyright.
3. Look and Feel. Two computer programs may accomplish the same tasks, but nonetheless look very different on screen. They may, for example, use different commands. One program may symbolize "delete" by using a trash can, while another uses a red circle with a line through it. In the following case, Lotus Development Corp, argued that Borland International, Inc. had violated copyright law by copying the look and feel of Lotus's most popular program. You be the judge."

Beberapa kasus di pengadilan Australia telah memberi pernyataan bahwa hak cipta tidak melindungi fungsi dari software dan bukanlah suatu pelanggaran untuk menggandakan non-literatur elemen seperti fungsi, yang dibuat secara penulisan kode independen dan tanpa mengkopi ekspresi dari program yang asli.

³⁴Beatty, Jeffrey F. & Susan S. Samuelson, *Essentials of Business Law, for a New Century*, South-Western West USA, Thomson, 2003, h.863.

Ada beberapa pertanyaan yang perlu dikritisi dengan memasukkannya program komputer sebagai obyek perlindungan hak cipta yaitu:

1. sejauhmana perlindungan diberikan atas non literatur elemen dari program komputer;
2. sejauhmana hak cipta melindungi elemen fungsional dan protokol-protokol di program komputer;
3. Apakah output dari program komputer yang berupa *screen display* dan *user interface* juga dilindungi?;
4. sejauhmana pengkopian literatur diperbolehkan;
5. apakah *reverse engineering* diizinkan.

Dalam beberapa hal, prinsip yang jelas dapat dilihat dari putusan-putusan yang dikeluarkan oleh pengadilan di AS dari hasil interpretasinya. Kemungkinan yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. perlindungan hak cipta diberlakukan untuk *source code* dan *objec code* dari program komputer;
2. hak cipta melindungi ekspresi dari sistem atau metode dalam program komputer namun bukan fungsinya, yang sepatutnya masuk dalam lingkup perlindungan paten;
3. perlindungan terhadap non literatur elemen dari program komputer, elemen fungsional dan protokol-protokol di program komputer, output dari program komputer yang berupa *screen display* dan *user interface* mendapatkan perlindungan menurut UUHC 2002. Pengkopian literatur dan *reverse engineering* dimungkinkan untuk sebatas *back up copy* dan keamanan data yang ada di dalamnya.

B. Aspek-aspek Hukum Hak Cipta Penciptaan di Cyberspace

Pengertian hak cipta yang terdapat dalam UUHC 2002 yang menduduki posisi penting adalah hak-hak yang dimiliki oleh pencipta meliputi:

1. Hak ekonomis (*economic right*) yaitu hak yang dimiliki oleh seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan ekonomis atas ciptaannya. Hak ekonomis ini pada setiap undang-undang hak cipta berbagai negara selalu berbeda, baik dari sisi terminologinya, jenis hak yang masuk dalam jangkauannya, ruang lingkup dari setiap jenis hak ekonomis tersebut. Latar belakang kemajuan ekonomi suatu negara menentukan dalam memasukkan berbagai jenis hak ekonomi di dalam perundangan hak ciptanya. UUHC 2002 memberi hak ekonomis kepada pencipta, antara lain: hak untuk memperbanyak, hak untuk adaptasi, hak untuk distribusi, hak untuk pertunjukan dan hak untuk *display*. Hal ini berbeda dengan AS, yang lebih bervariasi. Sebagai contoh adalah peraturan di AS untuk kepemilikan ciptaan dalam *electronic business* ruang lingkungnya meliputi sbb:³⁵

“- reproduce the copyrighted work.

Copyright infringement in the online environment often involves a violation of the reproduction right that occurs by transferring data from one computer to another. An early 1984 case, *Apple Computer v. Formula International*, 594 F. Supp. 617, held that copies stored in random access memory (RAM) were temporary, and running a computer program from RAM does not create an infringed copy.

However, in a 1993 case, *MAI System Corp v. Peak Computer, Inc.* 1991 F.2d 511 (9th Cir. 1993), software was downloaded into RAM when the defendant turned the computer on in the course of performing maintenance. In doing so, the defendant was able to view the software program to assist him in diagnosing the problem. The court found that the copy created in RAM was sufficiently permanent and “fixed” to satisfy the Copyright Act and cause an infringement of the software. This case should alert the e-business manager that an unauthorized downloading of software onto RAM and using it for personal gain constitute both a “copying” and infringement.

³⁵Gerald R. Ferrera, *Op.cit.*, p.91-94.

Other instances of an unauthorized reproduction and copyright infringement are “scanning” a copyrighted printed document into a digital file and uploading and/or downloading a digital copyrighted file to a bulletin board system.

right of distribution: selling, renting or leasing copies

Because a copyright is the exclusive property of the owner, the right to exercise property interest, such as selling, renting, or leasing the copyright, is protected by the court. A person who does not own the copyright and makes it available on bulletin board service can be liable for copyright infringement.

In *Playboy Enter. Inc., v. Frena*, 839 F. Supp. 1552 (M.D. Fla 1993), the court held that when unauthorized photographs of Playboy Enterprises were downloaded to a bulletin board system by the defendant’s subscribers, the plaintiff’s exclusive right of distribution was infringed by customers of the defendant. Notice how a bulletin board operator, as the defendant in this case, has an obligation to monitor its system to ensure that copyrighted document are not being displayed and “downloaded” by its customers.

The same rationale regarding the copyright owner’s exclusive right of distribution applies to e-mail *attached or forwarded* without the permission of the copyright owner. This has become common company practice, and managers should be aware of the potential employer’s copyright infringement liability.

Right to Prepare Derivative Works

Web designers often examine various Web sites and select their most attractive features. The designers must be careful not to infringe on the copyright of another site by preparing a derivative work based on the original presentation.

The Copyright Act defines derivative work as “a work based upon one or more preexisting works, such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art reproduction, abridgement, condensation, or any other form in which a work may be recast, transformed or adopted” (17 U.S.C. sec. 101). A derivative work includes “a work consisting of editorial revisions, annotation, elaborations, or other modifications, which, as a whole, represent an original work of authorship...” (17 U.S.C. sec. 101).

A federal court held that a “Game Genie” device that altered features in Nintendo’s videogame cartridges did not create a derivative work. The “Game Genie” enhanced the audiovisual displays without incorporating the underlying work in any permanent form [*Lewis Galooh Toys, Inc. v. Nintendo, Inc.*, 964 F.2d.965 (9th Cir. 1992)].

To avoid a possible copyright infringement suit based on it being a derivative work, the Web site should not be an adaptation of another site. Managers should consider an indemnity contract with the Web site designer that will repay them for any loss sustained from this potential liability.

Right to Perform and Display Publicity a Copyright Work

The Copyright Act defines as public performance the performance that occurs at a place open to the public. It also includes a semipublic place or any place where a substantial number of persons outside of a normal circle of a family and its social acquaintances are gathered.

In *Columbia Pictures, Inc. v. Aveco, Inc.*, 800 F.2d 59 (3rd Cir. 1986), the defendant improperly authorized public performance by renting videotapes and allowed customers to see the tapes in viewing rooms. The court held that this constituted "a place open to the public" within the meaning of Sec.101, on the theory that the rooms were open for "any member of the public to avail themselves of this service." Business managers who display Web material on a computer monitor in employee training programs, without the consent of the owner, may be opening this to the public. Within the statutory definition of a *public place*, you should obtain permission from the owner before doing so. Courts have held that making available videotape over the Internet without authorization and posting unauthorized copies of electronic clip art on Web pages could violate the copyright owner's exclusive statutory right of public display [*Michaels v. Internet Entert Group, Inc.*, 5 F.Supp. 2d 823 (C.D. Cal. 1998)].

Dari uraian di atas, nampak bahwa dalam praktek di Indonesia peristiwa hukum hak cipta seperti di AS juga terjadi di Indonesia. UUHC dapat diterapkan ke dalam kegiatan-kegiatan penciptaan dan produk-produk ciptaan yang terjadi dengan menggunakan sarana *online*. Penciptaan melalui *online* yang berarti di dalam *cyberspace*, mendapatkan perlindungan di Indonesia (UUHC). *Online* adalah merupakan sarana dan tempat, maka dengan menggunakan pendekatan teori yurisdiksi *online*, dasar hukum *online* ketika digunakan harus menggunakan argumentasi hukum melalui teori yurisdiksi *online* yang meliputi sbb: (1). *The Theory of the Uploader and the Downloader*; (2). *The Law of the server*; (3). *The*

Theory of International Space.³⁶ Walaupun hal ini masih menemukan kesulitan-kesulitan karena kompleksitas penerapan yurisdiksi di internet, namun teori yurisdiksi ini cukup memadai untuk penyelesaian masalah yang ada. Kompleksitas masalah tersebut dengan tepat diuraikan oleh Gaye L. Middleton dan Jocelyn A.

Aboud sbb:³⁷

The internet further complicates the application of these complex territoriality based jurisdictional principles because:

- material posted on the internet has a worldwide audience;
- there is an enormous and growing number of internet users internationally;
- it is easy to move a website from one jurisdiction to another;
- a website can be hosted in one jurisdiction but directed at users in another jurisdiction;
- parts of a website may be hosted in one jurisdiction, while other parts of the website are hosted in another jurisdiction; and
- it is not always possible to determine where a website or a user is located

Dengan kompleksitas masalah seperti ini maka sifat dan keberadaan website terdiri dari tiga kategori yaitu:³⁸

- website in itself constitutes purposeful availment sufficient for a forum to exercise jurisdiction over a foreign defendant;
- website does not constitute purposeful availment by a foreign defendant; or
- website may constitute purposeful availment by a foreign defendant when combined with other acts.

AS dengan melihat kompleksitas masalah tersebut cenderung memilih dan menentukan serta mengenalkan dua tipe yurisdiksi yaitu: (1). *subject matter jurisdiction* yang meliputi kompetensi absolut dan kompetensi relatif; (2). *In personam, in rem and quasi in rem jurisdiction*.³⁹

³⁶Darrel Menthe, "Jurisdiction in Cyberspace: A Theory of International States", available at <http://www.mttlr.org/volfour/menthe.html>, p.2.

³⁷Dalam Edmon Makarim, *Op.cit.*, h.494.

³⁸*Ibid.*

³⁹Henry R. Cheesman, *Business Law: Ethical, International and E-commerce Environment*, Prentice Hall, New Jersey, 2001, p.26.

2. Hak moral (*moral rights*) yaitu hak khusus serta kekal yang dimiliki si pencipta atas hasil ciptaannya, dan hak itu tidak dipisahkan dari penciptanya. Hak moral ini adalah hak pencipta atau ahli warisnya, untuk menuntut kepada Pemegang hak cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya dan hak ini selalu melekat pada ciptaannya kemana ciptaan itu berada (*droit de sui*). Hak moral ini adalah hak pencipta atau ahli warisnya, untuk menuntut kepada pemegang hak cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan pada ciptaannya, memberi persetujuan terhadap perubahan atau nama samaran pencipta. Menuntut seseorang yang tanpa persetujuannya meniadakan nama pencipta yang tercantum pada ciptaannya.

Perlindungan terhadap ciptaan ini diberikan terhadap hasil karya dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dengan jangka waktu perlindungan terhadap ciptaan selama hidup pencipta dan akan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia. Dalam hal ciptaan dimiliki oleh dua orang atau lebih, maka hak cipta berlaku selama hidup pencipta yang terlama hidupnya dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudah pencipta yang terlama hidupnya tersebut meninggal dunia. Kecuali untuk program komputer, sinematografi, fotografi, database dan karya hasil pengalihwujudan berlaku 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.

Ciptaan haruslah memenuhi minimal suatu kriteria orisinal atau asli, khusus dan merupakan hasil kreativitas. Kata original bukan berarti suatu ciptaan tersebut harus baru atau unik tetapi ciptaan tersebut haruslah berasal dari pemiliknya dan bukan tiruan serta bersifat khusus yang merupakan hasil kreativitas si pencipta. Hak cipta memberikan perlindungan terhadap ekspresi dari sebuah ide dan bukan melindungi idenya itu sendiri. Yang dimaksudkan disini adalah bahwa hak cipta tidak

memberikan perlindungan apabila ide tersebut masih dalam bentuk gagasan, jadi disini hak cipta tersebut sudah harus dalam bentuk nyata.

Berkenaan dengan eksplorasi ciptaan di *cyberspace*, analisis akan dititik beratkan pada *websites* sebagai sistem informasi, *database* dan karya cipta yang ada di internet seperti telah disinggung di muka.

Website adalah kumpulan dari *web pages* mengenai hal atau organisasi tertentu. *Web page* adalah tampilan sebuah halaman di internet yang memiliki alamat tertentu, dimana alamat itu tidak ada yang sama satu dengan yang lain. Dalam praktek eksplorasi *website* seseorang atau perusahaan/lembaga dengan cara meniru *website* yang sudah ada dari lembaga/orang lain yaitu dengan mengkopi sebagian dari *website* lembaga/orang lain tersebut. Praktek yang terjadi misalnya penggunaan *icon* (lambang yang berbentuk gambar) dari *website*. Tindakan meniru ini sangat mudah dilakukan, mengingat keberadaan *software* (perangkat lunak komputer) tertentu yang dapat melakukan hal itu, seperti *Mosaic-type Internet browser* (yang didalamnya termasuk Netscape Navigator). Dalam berbagai tahapan pembuatan *website* maka *website* tersebut dirancang dalam suatu HTML Editor yaitu sebuah program komputer. Karena semua tahapan rancangan *website* yang dibuat dalam bentuk HTML Editor adalah berkualifikasi program komputer baik yang berbentuk *system software* maupun *application software*. Menurut UUHC 2002 Pasal 1, pembangunan *website* yang siap di-*upload* adalah dilindungi sebagai ciptaan program komputer. Hak cipta dalam desain program komputer *website* dikualifikasikan sebagai karya seni yang ditampilkan dalam sebuah *website* yang berupa gambar, logo, tata grafis dan lain-lain kreasi seni sehingga salah apabila dimasukkan dalam kualifikasi seperti dimaksud dalam undang-undang desain industri. Hak cipta atas desain yang terdapat dalam sebuah *website* dapat berdiri sendiri sebagai keseluruhan program komputer. Maka tindakan mengkopi (sebagian

atau keseluruhan) untuk keperluan membangun *website* baru dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap hak cipta atas karya seni berupa desain *website* tersebut. Pelacakan atas pelanggaran ini tidak mudah namun identifikasi dapat dilakukan.

Tata cara penyusunan suatu karya (*typographical arrangement*) diberikan perlindungan hak cipta. Atas *typographical arrangement* yaitu dapat berupa pengaturan letak tulisan, *icon*, desain, gambar dalam *website*, kepemilikan diberikan kepada orang yang membangun atau mengaturnya. Orang-orang yang terlibat dalam suatu *typographical arrangement website* bisa terdiri dari berbagai kemungkinan yaitu yang bersangkutan sendiri, orang lain atau penyedia materi *website*. Kepemilikan hak cipta atas *website* ini penting karena dapat terjadi kemungkinan bahwa perlindungan hak cipta telah berakhir/selesai tetapi besar kemungkinan bahwa perlindungan terhadap *typographical arrangement* ini belum berakhir sehingga mengkopikan terhadap *website* dapat dikenakan tuntutan pelanggaran terhadap hak cipta.

Suatu *website*, bisa terdiri dari berbagai kemungkinan penciptaan yang dapat dilindungi yaitu penciptaan *website* sendiri, penciptaan menggunakan sarana *website* (artikel, dokumen-dokumen tertulis, *e-mail*, dll), penciptaan atas *desain website*, *website* sebagai program komputer, dan hak cipta atas *typographical arrangement*. Semua hal yang berkaitan dengan *website* ini mendapatkan perlindungan rezim hukum hak cipta.

Disamping *website*, *database* penting untuk dianalisis dalam konteks penciptaan di internet karena menumbuhkan permasalahan hukum juga. David Bainbridge memberikan definisi tentang *database* adalah "*a collection of data stored in or on computer media usually in the form of computer file or files. Database are accessed, manipulated, modified, displayed and printed using*

computer programs and usually have associated indexes, dictionaries, format and layout files.” Menurut David artinya bahwa *database* titik beratnya pada sekumpulan data. Penjelasan Pasal 12 (1) huruf L UUHC 2002 tentang *database* adalah kompilasi data dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual. Perlindungan terhadap *database* diberikan dengan tidak mengurangi hak pencipta lain yang ciptaannya dimasukkan dalam *database* tersebut.

Proses mulai dari mempersiapkan, memperoleh, mengolah, menyimpan dan mengelola serta meng-*up date* suatu data, *record*, *message* (sebagai kompilasi data) sehingga membentuk *database* adalah merupakan suatu perbuatan penciptaan seseorang atau sekelompok orang baik dalam lingkup tugas kerja dalam sebuah lembaga/perusahaan atau sebagai *person* yang merupakan penciptaan. Perbuatan penciptaan ini yang memerlukan investasi yang cukup besar mendapatkan perlindungan hukum hak cipta. Hak dan kewajiban atas pengelolaan atas data tentunya dibatasi dengan hak subyektif seseorang yang merupakan obyek dari personal data tersebut. Maka data menjadi suatu rahasia perusahaan/lembaga tersebut sehingga pembocoran rahasia yang ada dalam *database* adalah suatu pelanggaran.

Hasil studi perbandingan dengan AS menunjukkan bahwa perlindungan terhadap *database* mencakup keluasan dan varian sbb:⁴⁰

”...Facts, whether or not they are in the public record, are not protectible under copyright law, but the arrangement of facts can be, as long as arrangement exhibits some minimal level of creativity. The arrangement of baseball statistics for members of the Hall of Fame is most likely protectible under copyright law. If someone copied baseball statistics and the arrangement of those statistics from a book about baseball Hall of Famers, the copying would be an infringement if it were done without permission. If the only creativity exhibited in the work is an alphabetical arrangement of names (such as in a phone

⁴⁰Baumer and Poindexter, *Cyberlaw and E-commerce*, McGraw-Hill, New York, 2002, p.259.

book), copyright law will not protect against the copying of names by rival phone book companies in the same order. Similarly, if the only creativity exhibited in reproducing court cases from the public record is in the creation of a new set of page numbers, that level of creativity is not sufficient to qualify for copyright protection.

In order to qualify for copyright protection, there must be a nontrivial level of creativity exhibited. Certainly many databases do involve sufficient creativity to qualify for copyright protection and receive registration from Office of Copyright. Court cases are part of the public record and as such, they are not copyrightable. The arrangement of facts from the public record such as court opinions is potentially copyrightable. The arrangement of facts from the public record such as court opinions is potentially copyrightable, but there must be some minimal level of creativity or else the material is not copyrightable. The following case deals with the minimal level of creativity necessary to qualify for copyright protection from copying by a rival firm."

The European Union (EU) juga telah mengatur dan memberikan perlindungan terhadap *database*. EU memberikan perlindungan database atas dua hal yang penting dari data base yaitu:

- "1. The "sweat-of-the brow" approach rejected, by the Supreme Court in *Feist*, is present in EU law with prohibition on extraction of part or all of the contents of a database for commercial purposes. And
2. Copyright protection of databases lasts for 15 years from the date the databases is made available to the public."

UUHC 2002 memang mengatur dalam *subject matter*-nya tentang *database*, namun, peraturan pelaksanaan tentang keluasaan proteksi hukumnya, pelaksanaan pendaftaran apabila dilakukan untuk mendapatkan kepastian hukum tentang hak ciptanya, belum ada dan sepanjang penelitian yang dilakukan belum ada *database* yang didaftarkan di Dirjen HaKI dan mendapatkan hak ciptanya. Memang, pendaftaran atas ciptaan tidak merupakan kewajiban atas kepemilikan, namun untuk kepastian jaminan kepemilikan, pendaftaran database mutlak dilakukan, mengingat *database* merupakan ciptaan yang penting karena berkaitan dengan

rahasia dagang atas semua data, *message*, *record* yang ada di dalamnya. Pengaturan lanjutan/pelaksanaan dari UUHC 2002 tentang *database* perlu dilakukan karena pentingnya semua data yang ada di dalamnya. *Database* telah menjadi 'jantung' suatu lembaga/perusahaan karena di dalamnya terdapat informasi elektronik vital yang menunjukkan jatidiri lembaga/perusahaan tersebut. Sambil menunggu pengaturan lebih lanjut yang lebih akurat dan jelas, maka lembaga/perusahaan seyogyanya membuat pengaturan internal lembaga/perusahaan untuk mengatur tentang mempersiapkan, memperoleh, mengolah, menyimpan dan mengelola serta meng-up date suatu data, *record*, *message* (sebagai kompilasi data) dalam *database*. Jangka waktu *database* yang didaftarkan menurut UUHC 2002 adalah 50 tahun sejak pertama kali diumumkan. Jangka waktu ini dalam konteks informasi elektronik adalah cukup panjang, misalnya apabila diperbandingkan dengan hukum hak cipta di negara-negara Eropa yang berlaku sepanjang 15 tahun. Jangka waktu perlindungan yang cukup panjang membawa dampak pembatasan kreativitas penciptaan *database*, karena kemungkinan banyaknya perusahaan/lembaga di Indonesia yang bisa bertahan untuk berdiri sampai lima puluh tahun lebih, sehingga perlindungan terhadap *database* tersebut seakan-akan mubasir karena tidak efektif untuk didaya gunakan secara maksimal karena *database* yang umum dibuat adalah merupakan kompilasi data, *message* dan *record*. Sepanjang untuk kepentingan pembuktian hukum maka perlindungan lima puluh tahun terhadap *database* bagi pengembangan *database* di Indonesia adalah terlalu lama.

Ciptaan-ciptaan di internet dalam perkembangannya semakin bertumbuh dan sangat variatif. Internet menjadi suatu perpustakaan dunia yang menyimpan dan menampilkan berbagai ciptaan baik dalam karya ilmu pengetahuan, sastra, seni yang tidak ada bandingannya di dunia. Oleh karena itu, *downloading* terhadap ciptaan-ciptaan yang ada di internet dan mudah dilakukan menjadi masalah hukum

hak cipta karena berkaitan dengan hak ekonomi dan hak moral yang melekat pada pencipta. Apabila ciptaan yang sudah di-*upload* dalam internet tidak berarti menjadi sesuatu yang sudah menjadi *public domain*. Ciptaan-ciptaan yang *upload* di internet tetap mendapatkan perlindungan hukum rezim hak cipta. Menjadi masalah, karena muncul pertanyaan, siapakah pemilik *cyberspace* tersebut? Tidak ada satupun negara yang mengklaim kepemilikan atas *cyberspace*. *Cyberspace* adalah tempat saling keterhubungan dan saling kebergantungan yang menjadi milik bersama semua negara di dunia. Masalah berikutnya adalah apabila terjadi pelanggaran terhadap hak cipta di internet, siapakah yang berwenang untuk melakukan tindakan hukum? Di atas telah diuraikan tentang pilihan hukum didasarkan pada teori-teori yurisdiksi yang merupakan *lex informatica* untuk kegiatan di internet.

Ciptaan-ciptaan di internet menurut hukum masing-masing negara pada umumnya adalah memberikan doktrin *fair use*⁴¹ untuk ciptaan demi kepentingan pendidikan, karya ilmiah dan beberapa tindakan yang diperbolehkan oleh undang-undang suatu negara (Indonesia, UUHC 2002, ps. 14). Doktrin ini umum berlaku. Seperti di AS, disebutkan bahwa:⁴²

“...the fair use exeption to the copyright laws allows unauthorized parties to reproduce parts or all of copyrighted parties to reproduce parts or all of copyrighted works if the reproductions are for purposes of critiscms, commentary, news, teaching or research.”

Kasus fair use di AS yang terkenal adalah perkara Playboy Enterprise v. Frena 839 F.Supp. 1552, yang simpulannya adalah bahwa terdapat empat faktor untuk diperbolehkan dan dapat dipertimbangkan suatu *fair use* yaitu: (1). Maksud dan

⁴¹Thomas G. Field, Jr, dalam “Copyright on the internet”, <http://www.fplc.edu/tfield/copynet.html>. mengatakan bahwa fair use adalah one of the most important, and least clear cut, limits or copyright. It permits some use of other’s works even without approval.

⁴² Baumer and Poindexter, *Op.cit.*,p.267.

tujuan dari pemakaian suatu ciptaan, termasuk dalam hal ini adalah apakah pemakaiannya untuk komersial atau untuk kegiatan non komersial dalam pendidikan; (2). Keadaan dari suatu ciptaan tersebut apakah berupa suatu fakta atau bukan; (3). Jumlah dan substansi dari suatu ciptaan yang digunakan; (4). Efek berikutnya dari pemakaian suatu ciptaan tersebut apakah dapat mempengaruhi pasar.

Kasus Playboy tersebut, hakim mengalahkan Frena karena telah melanggar hak cipta dengan pertimbangan telah menayangkan gambar-gambar Playboy yang di-*upload* dan kemudian di-*download* Frena karena Frena merupakan perusahaan komersial yang menyediakan jasa kepada *customer*-nya untuk mengakses gambar-gambar dengan *fee* tertentu, kemudian, gambar-gambar Playboy tersebut termasuk dalam kategori hiburan dan gambar fantasi bukan merupakan gambar fakta dan gambar tersebut merupakan *brand-image* dari majalah Playboy serta gambar itu biarpun hanya merupakan bagian dari isi majalah playboy namun tidak berarti orang tidak membaca seluruh isinya.

Doktrin *fair use* dapat dilakukan apabila memang ada alasan-alasan yang menurut hukum hak cipta diperbolehkan yaitu dalam kerangka untuk kepentingan pendidikan, penelitian dan karya ilmiah (menurut UUHC 2002) dan di AS, ditambahkan yaitu untuk kepentingan "*purposes of criticisms, commentary, news*" dan tidak berkaitan dengan kepentingan komersial atau kepentingan komersial pendidikan. Untuk kepentingan *fair use*, kualifikasinya, pengadilan di AS memberikan pedoman sbb:

1. Courts look at whether a claimed infringing use is commercial; if the conclusion is yes, then it is very likely, though not certain, that the use will be deemed an infringement;
2. Courts will also look at the nature of the copyright work. If the copying takes place to create compatibility with an operating system or hardware, then it is more likely to be deemed a fair use;

3. The more of the copyrighted work is reproduced by the defendant, the more likely the reproductions are to be judged infringements.
4. As stated above, however, the most decisive factor is the market effect. If the market for the copyrighted work for the copyright owner is unaffected by the defendant's actions, it is more likely that fair use will be found.

Kualitas hakim dan pengadilan pada umumnya serta penegak hukum di Indonesia untuk menangani kasus-kasus pelanggaran hak cipta di internet tidak memadai. Padahal, pelanggaran hak cipta di internet, di Indonesia, dengan catatan yurisdiksi dan aspek pembuktiannya memungkinkan, semakin marak. Beberapa kasus yang bisa dijadikan contoh yaitu ciptaan-ciptaan *literary works, characters, musical works (MP3), photographs and stil limages, software, multimedia works, motion pictures and other audiovisual works, sound recording, compilation and derivative works* adalah merupakan ciptaan yang sering dilakukan tindakan pelanggaran. Oleh karena itu, peningkatan kualitas hakim dan penegak hukum lainnya mutlak perlu dilakukan agar Indonesia terhindar dari daftar negara yang menjadi basis pelanggaran HaKI.

KESIMPULAN

A. SIMPULAN

1. Semua bentuk penciptaan dalam eksplorasi hak cipta di *cyberspace* berpotensi terjadinya pelanggaran hak cipta karena tingkat keamanan, reliabilitas ciptaan baik yang berupa penciptaan *software* (*system software* maupun *application software*), penciptaan melalui internet, bersifat intermediary atau yang secara otomatis ciptaan tersebut ada di *cyberspace*, cukup lemah. Karena *cyberspace* adalah *boderless* dan *paperless*, tidak nampak batas antar negara, maka teori yurisdiksi *online* diberlakukan dalam penyelesaian perlindungan hukum hak cipta di internet. Bentuk lain yang dapat dilakukan adalah dengan cara menggunakan rezim hukum hak cipta suatu negara dimana ciptaan itu dilaksanakan.
2. Implikasi dan urgensi perlindungan hukum penciptaan di internet dari peraturan hak cipta di Indonesia dan internasional (TRIPs) dalam menumbuhkan budaya mencipta, penting dilakukan dengan lebih banyak memberikan kemungkinan *subject matter* yang dilindungi bagi penciptaan di *cyberspace*. Harmonisasi hukum antar negara melalui forum lembaga WTO atau lembaga-lembaga lainnya, misalnya WIPO, mutlak dilakukan dalam mengantisipasi perkembangan penciptaan di *cyberspace* yang semakin variatif.

B. SARAN

1. Akselerasi harmonisasi hukum melalui forum-forum lembaga internasional yang menangani hak cipta baik dari aspek *subject matter*, proses dan luas lingkup perlindungannya, sehingga dapat menjangkau secara memadai penciptaan melalui *cyberspace*.

2. Pengembangan teori-teori yurisdiksi *cyberspace* perlu dilakukan untuk penyelesaian-penyelesaian perlindungan hukum lintas batas antar negara yang menggunakan sarana teknologi informasi karena internet adalah merupakan tempat untuk saling keterhubungan dan saling kebergantungan para *users* dari berbagai negara yang dibatasi oleh geografi dan geopolitik, sehingga, internet adalah tanggung jawab dan milik bersama semua bangsa di dunia. Pengembangan teori yurisdiksi *cyberspace*, sehingga menciptakan *lex informatica* sebagai bangunan dari harmonisasi dan unifikasi hukum, dapat menyelesaikan masalah hukum eksplorasi penciptaan di internet.

DAFTAR PUSTAKA

Arief Sidharta, Bernard, **Refleksi Tentang Struktur Ilmu Hukum**, Mandar Maju, Bandung, 1999.

Bainbridge, I., David, **Computer and The Law**, Longman Group, UK Limited, 1990

Baumer and Poindexter, **Cyberlaw and E-commerce**, McGraw-Hill, New York, 2002

Beatty, Jeffrey F. & Susan S. Samuelson, **Essentials of Business Law, for a New Century**, South-Western West USA, Thomson, 2003.

Cheesman, Henry R., **Business Law: Ethical, International and E-commerce Environment**, Prentice Hall, New Jersey, 2001.

Dias, R,W,M, **Jurisprudence**, Butterworths, London, 1976.

Djumhana, Muhammad, **Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2006.

Dretske, F.I., **Knowledge and the Flow of Information**, Basil Blackwell, Oxford, 1981

Endang Purwaningsih, **Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights (Kajian Hukum terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual dan Kajian Komparatif Hukum Paten**, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2005.

Ferrera, Gerald R. et.al., **Cyberlaw, Text and Cases**, Thomson, South Western West, USA, 2004.

Hadjon, Philipus, M., **Merancang dan Menulis Penelitian Hukum Normatif (Teori dan Filsafat)**, UNAIR.,1994.

Hayri, **Gunakan CoLinux, Rasakan Linux di Windows Anda**, PC Media 08/2004

Heru Suprptomo, 'Peranan Komputer dalam Industri dan Pengaruhnya Terhadap Bidang Hukum', dalam **Business and The Legal Profession in an Age of Computerization and Globalization** (Editor: Siri Sunaryati Hartono), Penerbit Alumni, Bandung, 2000.

Magnis Suseno, von, **Membangun Kembali Negara Hukum (Beberapa Pertimbangan Mendasar)**, Makalah pada Seminar Nasional Paradigma Ilmu Hukum dalam Millenium Ketiga tanggal 18 Nopember 2000.

- Mahmud Marzuki, Pater, **Penelitian Hukum**, Prenada Media, Jakarta, 2005.
- Makarim, Edmon, **Kompilasi Hukum Telematika**, RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2003.
- Meuwissen, D.H.M., **Teori Hukum**, Pro Justitia No. 2 Tahun 1994.
- Muis, A, **Indonesia di Era Dunia Maya, Teknologi Informasi dalam Dunia Tanpa Batas**, Penerbit PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2001.
- Napier, 'The Future of Information Technology Law', **Pidato Pengukuhan Guru Besar dibidang Hukum Teknologi Informasi di Queen Mary and Westfield College, University of London, London, 1992.**
- Niblett, **Expert System for Lawyers**, 1981.
- Philippe Nonet & Philip Selznick, **Law in Society in Transition**, Harper Colophon Book, New York, 1978.
- Smedinghoff, Thomas J. (Ed), 1999, **Online Law, The SPA's Legal Guide to Doing Business on the Internet**, Addison-Wesley Publishing Company, Inc., Canada.
- Susanto, IS, **Mengembangkan Sistem Hukum yang Berpihak pada Rakyat Banyak, Makalah pada Seminar Nasional Paradigma Ilmu Hukum dalam Millenium Ketiga tanggal 18 Nopember 2000.**, UNDIP, Semarang. 2000.
- Susskind, Richard E., **Expert Systems in Law, a Jurisprudential Inquiry**, Clarendon Press, Oxford, 1987
- Soekanto, Soerjono, **Beberapa Permasalahan Hukum Dalam Kerangka Pembangunan di Indonesia**, UI Press, Jakarta, 1976
- Turban, Mc. Lean, Wetherbe, **Information Technology for Management**, John Wiley and Sond Inc., New York, 1999.
- Van Dijk, P, ed., **Van Apeldoorn's Inleiding tot de studie van het Nederlandse recht**, W.E.J. Tjeenk Willink, Zwolle, 1985.
- Zweiggert, Konrad dan Hein Kotz dalam bukunya **An Introduction to Comparative Law**, Clerendon Press -Oxford, 1998
- Artikel-artikel, website.
- Kompas, 27 Okt. 2000.
- <http://www.utexas.edu/law/journals/tiplj/vol4iss1/hamilton.html>

<http://www.fplc.edu/tfield/copynet.html>

